

Mutations

0 — 32 : Mauvais

0. Relancer les dés deux fois de la table de mutations mauvaises
1. Votre peau pâlit et vos yeux prennent une teinte plus claire. Gagnez en sensibilité à la lumière du soleil.
2. Votre peau devient légèrement magnétique. Gagnez en sensibilité aux éclairs
3. Votre peau se fragilise. -1 point en armure. Gagnez en sensibilité au tonnerre
4. Votre peau devient très sèche. Gagnez en sensibilité au feu
5. Vous vous sentez faible et frêle. -2 points d'armure
6. Vous vous sentez malade, épuisé : Gagnez en sensibilité au poison et désavantages sur les jets de protection au poison
7. Vos muscles d'affaiblissent. -2 points de force
8. Vos sens sont émoussés. -2 points de sagesse
9. Ton esprit s'assombrit. -2 points en intelligence.
10. Vous avez des éruptions cutanées affreuses. -2 points de charisme
11. Votre corps tremble un peu quand vous bougez. -2 points en dextérité
12. Vous vous sentez vraiment malchanceux. Une fois par court repos, le lancer de dés ajout un désavantage
13. Une grosse bulle se forme soudainement sur votre poitrine. Elle se détache et devient une version à part entière de vous-même. Elle s'enfuit à travers un mur.
14. Une forte migraine vous vainc. Désavantage sur les jets de concentration.
15. Votre peau est sensible et est maintenant plus sujette aux éruptions cutanées. Gagnez en sensibilité aux poisons
16. Vos tympanes ne se sont pas reconstruits. Gagnez en sensibilité au tonnerre
17. Vous avez l'impression que votre température corporelle est basse et que vous avez froid plus vite. Gagnez en sensibilité au froid.
18. Votre peau est douce et se casse facilement. Dommages accrus face aux armes tranchantes
19. Vos organes sont un peu plus gonflés et plus faciles à toucher. Dommages accrus face aux armes perforantes
20. Vos os sont fragiles et cassants. Dommages accrus aux armes contondantes
21. Pour une raison ou une autre, vous avez l'impression d'avoir une opinion légèrement pire des choses, et vous vous sentez un peu plus cynique. Gagnez en sensibilité aux rayonnements.
22. Votre corps est moins apte à combattre la mort et la nécrose. Gagnez en sensibilité à la nécrose.
23. Vous vous sentez perdu dans votre esprit, et les pensées qui sont les vôtres, mais vous n'êtes pas toujours d'accord avec l'agression. Faiblesse psychique.
24. Vos pieds ne se sont pas bien reconstruits. -10 points de vitesse.
25. Vos fluides corporels sont bizarrement plus denses. Vous pesez 20 livres de plus, mais votre apparence est pratiquement inchangée. Tu ne sais plus nager.
26. Une partie de ton esprit n'est pas revenue correctement. Vous oubliez une langue.
27. Vous revenez comme une race au hasard.
28. Vous n'avez pas réussi à récupérer vos souvenirs correctement. Tu as oublié qui tu es et tout le monde sauf une seule connaissance.
29. des dizaines d'éruptions cutanées ornent maintenant votre visage. Désavantage sur les jets de persuasion.
30. Vous avez perdu une partie de vos connaissances au profit de la piscine. Vous perdez la maîtrise de deux compétences aléatoires.

31. Votre corps est maintenant comme un volcan proche de l'éruption. Chaque fois qu'ils vous blessent, le sang bouillant s'écoule violemment, jetant des mains flamboyantes sur vous et dans 3 tuiles perpendiculaires à votre agresseur.
32. Tu sens vraiment mauvais. La plupart des créatures ne vous trouvent pas appétissant, mais vous êtes désavantagé en matière de persuasion et d'intimidation.

33 — 65 : Moyen

33. Vous avez un troisième œil à l'arrière de la nuque. Vous ne pouvez pas voir à travers.
34. Vous rejouez votre race aux dés
35. Lorsque vous faites un geste avec vos mains, de petites étincelles jaunes flottent dans l'air.
36. Vous saignez maintenant du sang vert de goopy.
37. Il y a maintenant un mystérieux trou de la taille d'un poing dans votre poitrine.
38. Votre peau devient plus verte. Vous pouvez maintenant photosynthétiser la lumière, si vous avez été exposé à au moins 3h de lumière du jour aujourd'hui, vous n'avez pas besoin de manger aujourd'hui. Ça ne peut pas vous faire vivre plus d'une semaine.
39. Votre corps est maintenant explosif. L'évanouissement jette maintenant une boule de feu centrée sur vous-même.
40. Des tatouages de poissons ornent votre corps, et y nagent paisiblement.
41. Vous êtes revenu avec un pouce supplémentaire sur la main droite et un pouce manquant sur la gauche.
42. Vous avez partiellement perdu (pour les lanceurs de sorts)/gagné (pour les non lanceurs de sorts) la capacité de manipuler la magie. Les lanceurs de sorts gagnent de la magie sauvage, les non lanceurs de sorts provoquent une poussée de magie sauvage à chaque tour dépensé en dessous de 33
43. Vous pouvez maintenant pulvériser du sang de vos yeux. C'est très sinistre et effrayant. Avantage sur les contrôles d'intimidation lorsque vous le faites, mais vous recevez 1d8 de dommages.
44. C'est dur à dire si vous avez de la chance ou pas de chance. Vous êtes tombés dans un bassin de mutation, mais vous êtes sortis en un seul morceau. Vous pouvez tirer avantage d'un jet une fois par long repos et le dm peut imposer un désavantage une fois par jour.
45. Votre corps émet maintenant une faible lueur qui s'illumine à 10m autour de vous.
46. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets d'histoire.
47. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de religion.
48. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets d'arcane.
49. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets d'histoire.
50. Parfaitement moyen. Faites 2 jets dans la table des mutations moyennes.
51. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de nature.
52. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de survie.
53. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de connaissance.
54. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de manipulation des animaux.
55. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de survie.
56. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de performance.

57. Vous avez l'impression d'avoir acquis les connaissances de quelqu'un. Vous acquérez des compétences dans les jets de médecine.
58. Vous revenez 2d10/4d10 plus jeune. Au minimum 18 ans
59. Vous revenez 2d10/4d10 plus vieux. Au maximum 70 ans
60. Vos ongles sont en or massif. Ils poussent encore et les coupent agaçantes, mais ils vous rapportent 2 PO par semaine.
61. Vous vous rendez compte, vous pouvez parler avec les oiseaux!
62. Vous n'auriez peut-être pas dû plonger dans l'étrange piscine d'un abattoir. Vous devenez très hésitant.
63. Plonger dans ce truc, c'était trop cool. Tu devrais prendre des risques plus souvent. +5 en initiative
64. Une queue a poussée. (1d4 : en forme de petit cochon, comme un chat/singe, épais comme un reptile, rond comme un lapin)
65. Au cours de votre plongée, vous découvrez une race que vous n'aviez jamais vue auparavant, un pacte fait par des êtres qui gouvernent maintenant comme des dieux, et plus encore. Il vous faudra du temps pour découvrir la vérité, mais vous y arriverez. A la fin de chaque session, vous pouvez poser une seule question sur les coutumes du monde au dm et/ou il peut vous dire un seul fait pertinent à ce sujet. Toujours soumis à la discrétion du dm.

65 — 98 : Bon

66. Tu as un troisième œil à l'arrière du cou. Tu peux voir à travers, pas de vision nocturne.
67. Vos yeux s'habituent à l'obscurité. Vous gagnez 20m supplémentaires de vision nocturne.
68. Vos pieds et vos mains deviennent palmés. Vous gagnez en vitesse de nage pendant 10m
69. Vous pouvez sécréter une substance collante étrange de votre peau. Vous gagnez en vitesse de grimpe pendant 10m.
70. De petites ailes poussent dans votre dos (1d4 chauve-souris/dragon/oiseau/ange). Vitesse de vol augmentée pendant 5m
71. Votre corps devient capable de digérer la roche. Vous gagnez en vitesse de d'enfouissement et vous pouvez maintenant manger de la roche pour vous nourrir.
72. Votre corps est maintenant chaud et vous pouvez produire une petite flamme sur votre main à volonté. Résistance au feu.
73. Votre peau est froide et vous pouvez congeler de petites quantités de liquide. Résistance au gel.
74. Votre peau sécrète maintenant une substance qui est acide lorsqu'elle est concentrée. Vous pouvez en faire de l'acide, et gagner en résistance à l'acide.
75. Votre sang et vos fluides corporels sont maintenant toxiques. Vous obtenez une résistance au poison et pouvez en infuser des poisons.
76. Votre corps émet des éclairs qui brillent de façon intermittente. Vous gagnez en résistance à la foudre et pouvez donner de petits chocs aux gens.
77. D'étranges taches sombres qui se déplacent à travers votre corps. Résistance aux lésions nécrotiques et peut provoquer des étourdissements au contact.
78. Vous sentez pousser deux membranes rétractables qui recouvrent votre canal auditif. Résistance aux dommages causés par le tonnerre.
79. Vous vous sentez en harmonie avec un être extérieur. Vous gagnez en résistance aux dommages radiants.
80. Vous sentez que quelque chose dans votre esprit a fondamentalement changé. Résistance aux dommages psychiques.
81. Votre peau est plus robuste et plus rugueuse, un peu comme une paume de la main après beaucoup d'escalade. Vous résistez aux perforations.
82. Votre peau est plus douce et vous vous sentez plus souple. Résistance aux coups de matraque.
83. Votre tissu cutané devient plus fibreux, et il est maintenant plus difficile d'y enfoncer une lame. Résistance aux dommages causés par les entailles.

84. Votre langue a maintenant la capacité de faire des sons qu'elle ne pouvait plus faire. Vous pouvez maintenant parler une langue exotique.
85. Un appendice pousse (1d4 bois/cornes/défenses/relancez), et gagnez une attaque de 1d6 corne.
86. Vous sortez miraculeusement inchangé, et vous vous sentez si chanceux d'en être sorti vivant. Une fois par jour, vous pouvez causer un avantage ou un désavantage sur le jet de quelqu'un que vous pouvez voir par pure volonté.
87. Vous vous sentez comme la personne la plus forte au monde, et en ce moment vous pouvez très bien l'être ! Changez votre force à 14 ou gagnez 2 points de force.
88. Vous vous sentez comme la personne la plus dure au monde, et en ce moment, vous pouvez très bien l'être ! Changez votre constitution à 14 ou gagnez 2 points de constitution.
89. Vous vous sentez comme la personne la plus agile au monde, et en ce moment vous pouvez très bien l'être ! Changez votre dextérité à 14 ou gagnez 2 points de dextérité.
90. Vous vous sentez comme la personne la plus intelligente au monde, et en ce moment vous pouvez très bien l'être ! Changez votre intelligence à 14 ou gagnez 2 points d'intelligence.
91. Vous vous sentez comme la personne la plus sage au monde, et en ce moment vous pouvez très bien l'être ! Changez votre sagesse en 14 ou gagnez 2 points de sagesse.
92. Vous vous sentez comme la personne la plus charmante du monde, et en ce moment vous pourriez bien l'être ! Changez votre charisme à 14 ou gagnez 2 points de charisme.
93. Vous avez réussi à vous imprégner des pouvoirs magiques des êtres dissous dans le chaudron. Vous obtenez un sort de 1er niveau de n'importe quel cours comme un sort que vous pouvez lancer une fois par jour.
94. Vous avez maintenant de petits orifices dans vos poignets. Vous pouvez tirer Web comme le sort de niveau 2 une fois par jour.
95. Vous avez maintenant de petits orifices dans vos poignets. Vous pouvez en tirer sur des roulements à billes.
96. Vous sentez les vibrations sur le sol autour de vous. Vous obtenez un tremblement sur 5m.
97. Vous émettez maintenant une échographie inaudible que vous pouvez utiliser pour localiser les choses à moins de 2m, comme une chauve-souris. Tout ce qui va au-delà est trop faible.
98. Vous acquérez la capacité de lire dans les pensées. Dépenser plus de 24h à moins de 30 mètres de quelqu'un vous permet de lire ses pensées. Vous croyez aussi que les cerveaux ont l'air délicieux.

99 : Excellent

99. Choisissez-en un dans la liste de bonnes mutations, ou faites deux jets de bonnes mutations